

SEGA™

R20-0007-50



THE HOUSE OF DEAD 2

Vous venez d'acquérir The House of the Dead 2. Félicitations ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console de jeux Dreamcast. Il est recommandé de lire les instructions du présent manuel avant de commencer à jouer à The House of the Dead 2.

TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE	40	MODE ARCADE	51
PRESENTATION DES PERSONNAGES	41	MODE D'ORIGINE	52
DEMARRER LE JEU	43	MODE ENTRAÎNEMENT	54
LES COMMANDES	44	MODE BOSS	55
LE PISTOLET DREAMCAST	47	CLASSIFICATIONS	55
PARTIES ANNEXES DE JEU	48	OPTIONS	56
INTERFACE DU JEU	49	OBJETS	58
LANCER LA PARTIE	50	FICHIER DES MONSTRES	60

The House of the Dead 2 est un jeu compatible carte mémoire (Visual Memory (VM) vendu séparément). Pour sauvegarder une partie, il faut sept blocs mémoire disponibles. La sauvegarde se faisant automatiquement, il ne faut jamais ÉTEINDRE la console Dreamcast, ni retirer la carte mémoire, ni même débrancher la manette durant le jeu.

MODE ARCADE : après l'entrée des noms

MODE D'ORIGINE : après la fin du jeu

MODE ENTRAÎNEMENT : quand vous finissez le jeu

MODE BOSS : quand vous finissez le jeu

OPTIONS : après avoir changé les paramètres

Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

L'HISTOIRE

Le 18 décembre 1998

« L'incident du manoir Curien »

Il n'y avait rien à faire pour empêcher ce terrible désastre...

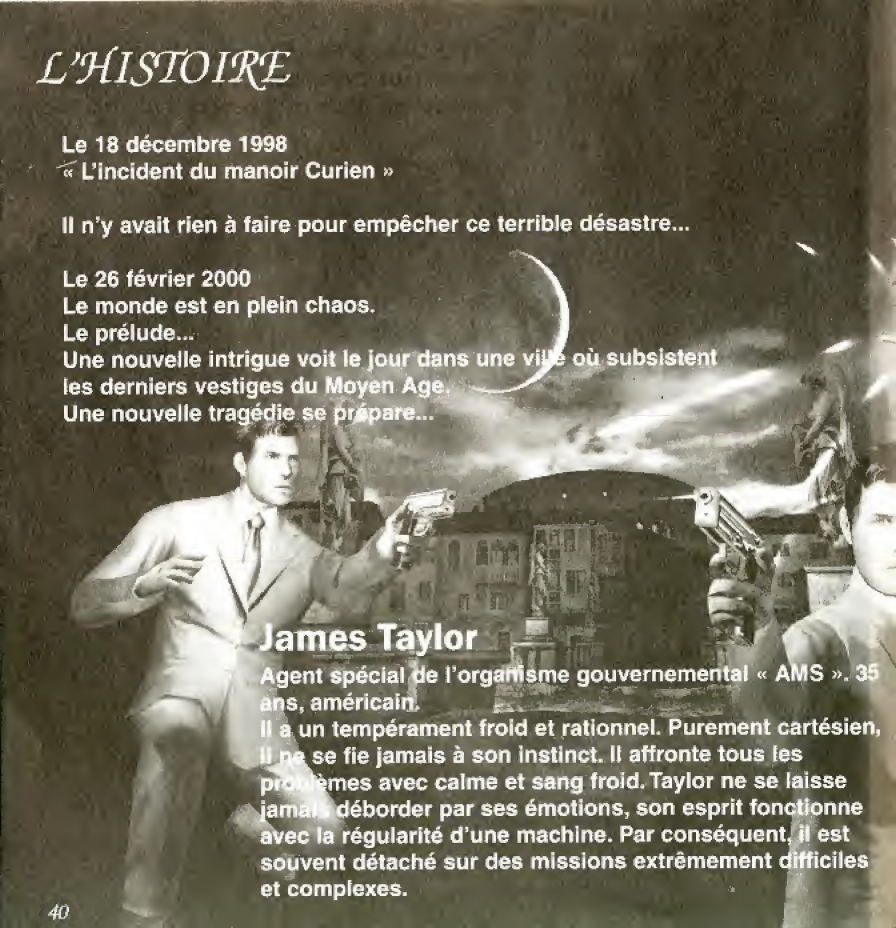
Le 26 février 2000

Le monde est en plein chaos.

Le prélude...

Une nouvelle intrigue voit le jour dans une ville où subsistent les derniers vestiges du Moyen Âge.

Une nouvelle tragédie se prépare...



James Taylor

Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». 35 ans, américain.

Il a un tempérament froid et rationnel. Purement cartésien, il ne se fie jamais à son instinct. Il affronte tous les problèmes avec calme et sang froid. Taylor ne se laisse jamais déborder par ses émotions, son esprit fonctionne avec la régularité d'une machine. Par conséquent, il est souvent détaché sur des missions extrêmement difficiles et complexes.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Gary Stewart

Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». 24 ans, américain. Un jeune homme chaleureux qui a beaucoup à découvrir des aléas de la vie. Il aborde les choses avec passion et émotion. Il fut engagé au sein de l'« AMS » il y a un an. Malgré son manque d'expérience, Gary met beaucoup de bonne volonté dans son travail. Mais il commet parfois des imprudences qui inquiètent James.

Les agents spéciaux de l'« AMS » James et Gary sont parés pour l'action.

Mais qu'est ce qu'ils attendent...?

Et que cherche exactement le mystérieux Goldman...?

- ▲ L'incident du manoir Curien a duré trois jours, du 18 au 20 décembre 1998. C'était un complot orchestré par le Docteur Curien dans le but de détruire l'humanité. Les agents spéciaux de l'« AMS » Rogan et G. ont réussi à maîtriser la situation, mais compte tenu de l'implication du gouvernement dans cette affaire, les faits n'ont pas encore été rendus publics.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Amy Crystal

Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». 29 ans, américaine. Dotée d'une personnalité fiable, Amy est une femme ouverte et franche, qui a rencontré le danger à plusieurs reprises et qui n'a pas de préjugés. Elle agit comme une grande sœur vis-à-vis de Gary et ne le voit pas encore comme un professionnel tout à fait accompli.

Harry Harris

Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». Harry semble avoir une petite quarantaine. Personne ne connaît sa nationalité. Il ne parle jamais de son passé. Il a toujours l'air sombre, porte des lunettes noires et ne montre jamais ses sentiments.

Goldman

Goldman entame sa quarantaine et dirige un groupe financier mondialement célèbre. Utilisant ses propres ressources financières, il est activement impliqué dans la recherche sur le génome humain. Il est d'ailleurs sur le point de faire un rapport concernant les derniers résultats de ses recherches, mais aucun de ses projets n'a reçu l'approbation officielle. Il a l'air incroyablement détendu et intelligent, mais intérieurement, il est extrêmement inquiet à propos de l'avenir de l'environnement et de la survie du genre humain.



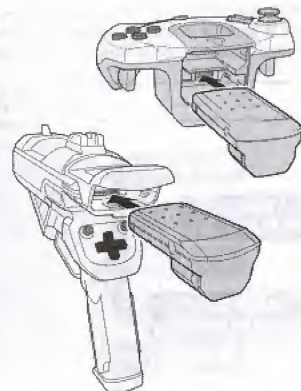
DEMARRER LE JEU

LE VIBRATION PACK

Assurez-vous que le Vibration Pack est bien inséré (vendu séparément) dans le port d'extension 2 de la manette. Le Vibration Pack ne se fixant pas dans le port d'extension 1, il pourrait tomber durant le jeu, causant certains dysfonctionnements.

Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension du Pistolet Dreamcast. Une fois que le Vibration Pack est inséré, vous ne pourrez pas utiliser la carte mémoire. Vous apprendrez ci-dessous comment sauvegarder le jeu à l'aide du Pistolet Dreamcast.

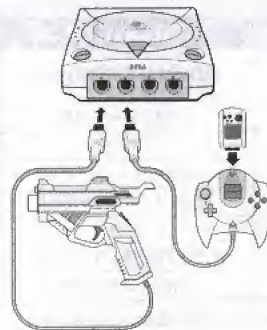
▲ Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel d'utilisation du Pistolet Dreamcast.



COMMENT SAUVEgardER EN UTILISANT LE VIBRATION PACK AVEC LE PISTOLET DREAMCAST

Insérez une carte mémoire dans la manette Dreamcast et connectez-la à l'un des ports de commande.

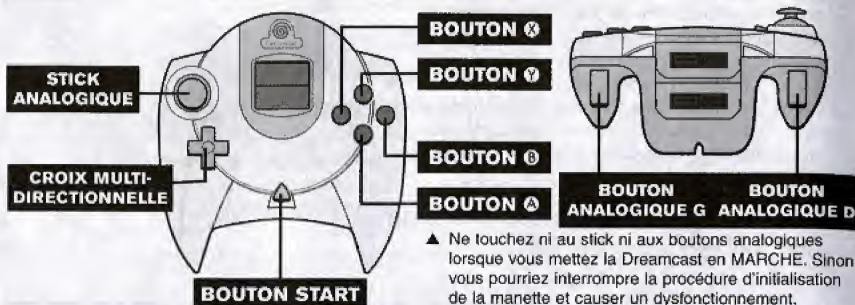
▲ Bien que vous puissiez jouer en utilisant seulement le Pistolet Dreamcast et le Vibration Pack, vous ne pourrez pas effectuer de sauvegarde.



LES COMMANDES

Ce jeu possède une option un ou deux joueurs. Pour l'option un joueur, veuillez utiliser soit le port A soit le B de la manette, et pour l'option deux joueurs, utilisez les deux ports à la fois. Pour sauvegarder le jeu, vous pouvez utiliser une manette avec un VM inséré dans n'importe quel port.

LA MANETTE DREAMCAST



▲ Ne touchez ni au stick ni aux boutons analogiques lorsque vous mettez la Dreamcast en MARCHÉ. Sinon vous pourriez interrompre la procédure d'initialisation de la manette et causer un dysfonctionnement.

ECRAN MENU/OPTIONS

▲▼:MENU SELECTION	CROIX MULTIDIRECTIONNELLE/ STICK ANALOGIQUE
◀▶:CHANGER	
ENTRER	BOUTON START
ENTRER	BOUTON A
CANCEL	BOUTON B
N/A	BOUTON X
N/A	BOUTON Y
N/A	BOUTON ANALOGIQUE G
N/A	BOUTON ANALOGIQUE D

PENDANT LE JEU

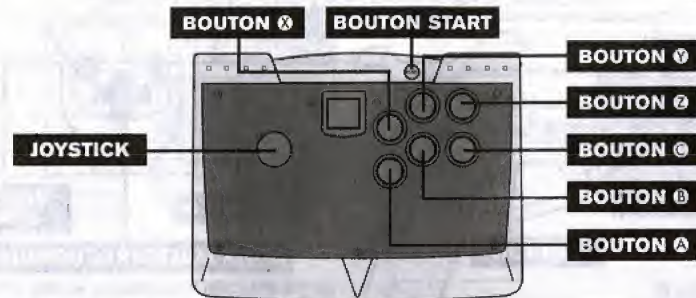
COMMANDES VISEE
START/PAUSE
TIRER
RECHARGER/PASSER UNE PARTIE
ACCELERER VISEE
N/A
CENTRER LA CIBLE
RECHARGER

▲ Pour revenir à l'écran des Options pendant le jeu, appuyez et maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et le bouton Start.

LES COMMANDES

- ▲ Toutes les commandes décrites dans ce manuel sont par DEFALT ou concernent les paramètres d'origine du jeu.
- ▲ Les instructions pour le stick analogique ou la croix multidirectionnelle sont indiquées par les signes suivants : ▲▼◀▶.

L'ARCADE STICK (VENDU SEPARÉMENT)



ECRAN MENU/OPTIONS

▲▼:MENU SELECTION	JOYSTICK
◀▶:CHANGER	
ENTRER	BOUTON START
ENTRER	BOUTON A
CANCEL	BOUTON B
N/A	BOUTON C
N/A	BOUTON X
N/A	BOUTON Y
N/A	BOUTON Z

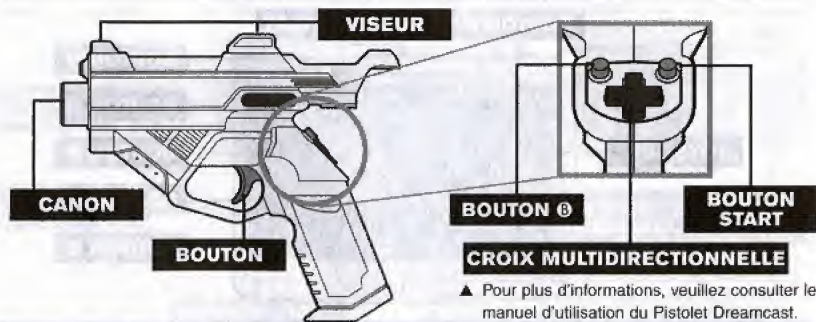
PENDANT LE JEU

COMMANDES VISEE
START/PAUSE
TIRER
RECHARGER/PASSER UNE PARTIE
ACCELERER VISEE
CENTRER LA CIBLE
N/A
N/A

▲ Pour revenir à l'écran des Options pendant le jeu, appuyez et maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et le bouton Start.

LE PISTOLET DREAMCAST

Avant d'utiliser le Pistolet Dreamcast, allez dans OPTIONS et calibrez le Pistolet Dreamcast.



▲ Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel d'utilisation du Pistolet Dreamcast.

ECRAN MENU / OPTIONS		PENDANT LE JEU
ENTRER	APPUYER SUR BOUTON	TIRER (TIRER HORS ECRAN : RECHARGER)
MENU	CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	N/A
SELECT	BOUTON START	START/PAUSE
CANCEL	BOUTON @	PASSER UNE PARTIE

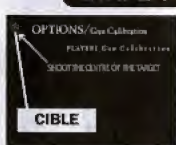
- ▲ En utilisant le Pistolet Dreamcast, toutes les fonctions du bouton A de la manette Dreamcast sont également réalisables par la détente du Pistolet.
- ▲ Pour revenir à l'écran des options, pressez et maintenez simultanément, le bouton @, la détente et le bouton Start.

Lorsque vous utilisez le Pistolet Dreamcast pour la première fois, allez dans « Calibrage Pistolet Dreamcast » dans OPTIONS (voir page 56) pour ajuster le tir. Si vous lancez le jeu sans avoir calibré, vous pourriez rencontrer des problèmes de fonctionnement.

CALIBRAGE DU PISTOLET DREAMCAST

Sélectionnez « Calibrage Pistolet Dreamcast » dans le menu OPTIONS et appuyez sur le bouton Déteinte/Start afin de faire afficher le menu Calibrage du Pistolet Dreamcast. Une cible s'affichera en haut à gauche de l'écran. Visez-la et tirez.

ETAPE 1



ETAPE 2

Ensuite, une cible apparaîtra en bas à droite de l'écran. Visez-la et tirez.



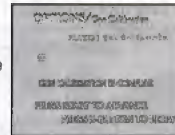
ETAPE 3

Et enfin, une cible apparaîtra au centre de l'écran. Visez de la même façon et tirez.



ETAPE 4

L'écran de Confirmation du Calibrage va apparaître ensuite. Appuyez sur le bouton @ pour recommencer le calibrage, et sur le bouton Start pour quitter et revenir au menu OPTIONS.



Lorsque que le Pistolet Dreamcast est connecté aux ports A et B de la manette, il faudra d'abord calibrer le 1P. De même, le calibrage du 2P se fera en suivant les étapes 1-4 décrites ci-dessus.

- ▲ Essayez de tirer sur l'écran en ligne droite et non en diagonal.
- ▲ Ne calibrez pas le Pistolet Dreamcast avec le viseur mais plutôt avec le canon.
- ▲ Lors du calibrage, le Pistolet doit être près de l'écran, le calibrage à une trop grande distance pourrait causer des dysfonctionnements. Une fois le calibrage terminé, les paramètres seront automatiquement sauvegardés.

PARTIES ANNEXES

Ce jeu ne ressemble pas à la plupart des jeux de son genre parce que le chemin que prend votre personnage dépend de ses actions dans les « Sous-Parties ». Vous pouvez jouer encore et encore et découvrir à chaque fois de nouvelles routes.

Par exemple...



Les monstres attaquent un civil !



Sauvetage réussi !



Sauvetage échoué.



INTERFACE DU JEU



1 LE VISEUR

Pour avoir le viseur, utilisez la manette ou le stick analogique.

2 BALLES RESTANTES

Le nombre de balles restant dans votre pistolet. Rechargez avant d'épuiser vos balles.

3 POINTS DE VIE

Les points de vie diminuent lorsque vous êtes frappé, matraqué, dévoré, écrasé, ou bien si vous tirez accidentellement sur un civil.

4 CREDITS

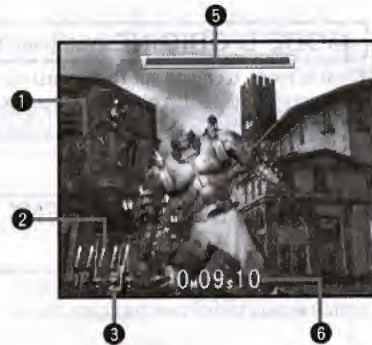
Il s'agit du nombre restant de « Continuer » dans le jeu. S'il n'y en a plus, la partie est terminée !

5 BARRE DE VIE DU BOSS

Cette barre descend lorsqu'on réussit à frapper les Boss. Vous êtes débarrassé de lui, dès que la barre arrive à zéro.

6 LE TEMPS

Le temps est affiché dans le MODE BOSS (Voir P55). Il indique le temps que vous avez mis à détruire le Boss.



LANCER LA PARTIE

Lorsque l'écran des Options apparaît, appuyez sur Start afin de voir s'afficher le menu principal. Utilisez **▲▼** pour sélectionner un mode et appuyez sur le bouton **○**/le bouton Start pour entrer. Pour ajouter un joueur, il faut appuyer sur Start sur une autre manette (etc.) durant le jeu.



MODE ARCADE (Voir page 51)

La version Arcade a été fidèlement reportée sur Dreamcast.

MODE BOSS (Voir page 55)

Il s'agit d'un mode contre-la-montre dans lequel vous pouvez affronter tous les Boss du jeu. A quelle vitesse pourrez-vous éliminer ces méchants ?

MODE D'ORIGINE (Voir page 52)

C'est le mode d'origine sur Dreamcast où vous pouvez utiliser les objets que vous aurez obtenus.

CLASSIFICATIONS (Voir page 55)

Dans cette option, vous pouvez voir la classification des 10 meilleurs joueurs de chaque mode.

MODE ENTRAÎNEMENT

(Voir page 54)

C'est un mode qui vous permet de vous entraîner aux techniques basiques du jeu.

OPTIONS (Voir page 56)

Dans les options, vous pouvez modifier les différents paramètres du jeu, tels que le Calibrage du Pistolet Dreamcast, les configurations de la manette et les sons.

MODE ARCADE

La version Arcade a été fidèlement reportée sur Dreamcast.

COMMENCER LE JEU

Sélectionnez ARCADE MODE depuis le menu principal et appuyez sur les boutons **○**/Start. Le jeu démarre après la séquence d'ouverture.

CONTINUER/GAME OVER

Une fois que votre personnage épuise sa dernière vie, l'écran « Continuer » va s'afficher. Appuyez sur le bouton Start avant que le compteur n'atteigne zéro pour continuer.

L'ECRAN DE PARCOURS

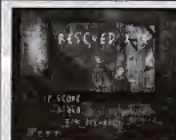


Lorsque le jeu se termine, votre parcours durant la partie est affiché sur l'écran de Parcours.

NOMS

L'écran des noms ne s'affiche que si vous terminez tous les chapitres en étant classé dans le top 10 des joueurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'atteigne Zéro. Utilisez le signe **◀** pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).

ECRAN DES SCORES/DE FIN DE CHAPITRE



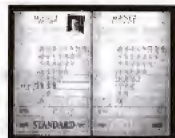
ECRAN DES SCORES

Lorsque vous avez fini un chapitre, l'écran des scores s'affiche et vous permet de vérifier les informations suivantes. De plus, si vous finissez tous les chapitres, vous serez jugé sur l'ensemble de votre performance.

SAUVETAGE : le nombre de personnes que vous avez sauvées.

SCORE : votre nombre de points à ce moment-là.

PRECISION : votre niveau de précision (en pourcentage).



ECRAN DE FIN DE CHAPITRE

MODE D'ORIGINE

Il s'agit du mode d'origine de Dreamcast dans lequel vous pouvez utiliser tous les objets obtenus.

MENU DE SELECTION DES OBJETS (1P)

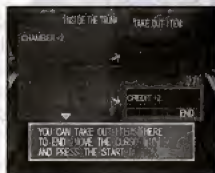
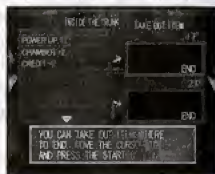
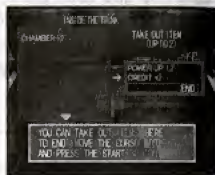
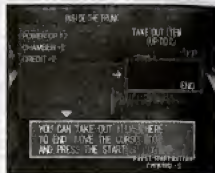
Sélectionnez les objets que vous voulez utiliser. Vous pouvez prendre jusqu'à deux objets. Sélectionnez des objets depuis le coffre en utilisant **▲▼**. Appuyez ensuite sur le bouton **△**. Les objets vont être déplacés dans la fenêtre « Prendre ».

Une fois que deux objets se trouvent dans la fenêtre « Prendre », le curseur indique « FIN ». Pour changer d'objet, utilisez **▲▼** pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton **△**. L'objet est ensuite retourné au coffre. Lorsque vous avez fini, sélectionnez « FIN » et appuyez sur le bouton Start.

MENU DE SELECTION DES OBJETS (2P)

Lorsqu'il y a deux joueurs, chacun a le droit à un seul objet. Sélectionnez les objets du coffre avec **▲▼**, puis appuyez sur le bouton **△**.

Une fois que deux objets sont dans la fenêtre « Prendre », le curseur indique « FIN ». Pour changer un objet, utilisez **▲▼** pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton **△**. L'objet est retourné au coffre. Lorsque vous avez fini, sélectionnez « FIN » et appuyez sur le bouton Start. La fenêtre du joueur qui a terminé noircit. La partie commence lorsque les deux joueurs ont terminé.



COMBINAISON D'OBJETS

Il y a énormément de combinaisons d'objets possibles. Il y a aussi des objets qui ne peuvent pas être combinés, (dans ce cas, « Vous ne pouvez pas faire cette combinaison » va s'afficher). Vous pouvez donc tenter autant de combinaisons que vous désirez.

OBTENIR DES OBJETS

Les objets sont cachés dans différents endroits tels que des tonneaux et les bidons d'huile. Tirez dessus pour faire apparaître les objets contenus. Récupérez ces objets ne tirant dessus. Ils seront rangés dans votre coffre.



▲ Lire l'explication sur les objets page 58.

- ▲ Dans une partie à deux joueurs, les objets de la partie précédente ne sont plus disponibles lorsque le joueur venant de perdre appuie sur le bouton Start.
- ▲ Si en revanche vous continuez une partie à deux joueurs, vous conservez vos objets.
- ▲ Si un deuxième joueur rejoint la partie à un autre moment que lors de la sélection d'objets dans le menu, il n'en a aucun.

CAUTION

Lorsque vous prenez un objet, il disparaît du coffre et vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois. Réfléchissez donc avant d'en choisir un.

MODE ENTRAÎNEMENT

Utilisez ce mode pour améliorer votre niveau.

L'ECRAN DE SELECTION DE L'ENTRAÎNEMENT

Choisissez une séquence d'entraînement en utilisant ◀▶. James va ensuite vous montrer la marche à suivre. Pour choisir une session d'entraînement avec plusieurs étoiles, utilisez ▲▼ pour sélectionner chaque étoile. Appuyez sur le bouton A/Start afin de commencer l'entraînement.

La première fois que vous jouez en MODE ENTRAÎNEMENT, vous ne pourrez sélectionner que « Entraînement 1 ».

TERMINER UNE SESSION D'ENTRAÎNEMENT CONTINUER

Le mot « Réussite » s'affiche si vous réussissez une session en mode entraînement. Appuyez sur les boutons A/Start pour revenir au menu de sélection de l'entraînement. Si vous échouez, l'écran reviendra sur le menu Continuer. Utilisez ◀▶ afin de faire une sélection à partir du menu Continuer.



ENCORE	Essayer encore
--------	----------------

QUITTER	Retour au menu de sélection d'entraînement
---------	--

AUGMENTER LES SESSIONS D'ENTRAÎNEMENT

Une fois que vous avez terminé votre session d'entraînement, vous pouvez passer à la session suivante.

AUGMENTER LE NOMBRE D'ÉTOILES

Si vous terminez une session d'entraînement ou une partie avec un Boss, une étoile apparaît à gauche de la fenêtre d'indication de la session d'entraînement. Chaque nouvelle étoile représente un niveau de difficulté plus important. Sélectionnez la session possédant le plus d'étoiles. Si vous finissez la nouvelle session, vous gagnerez une nouvelle étoile.



MODE BOSS

C'est un mode contre-la-montre où vous pouvez affronter les Boss de tous les chapitres. A quelle vitesse pouvez-vous éliminer ces méchants ?

MENU DE SELECTION DES CHAPITRES

Sélectionnez un Boss en utilisant ◀▶. Si le Boss possède plusieurs étoiles, utilisez ▲▼ afin d'en sélectionner une. Plus il y a d'étoiles, plus le Boss est difficile à vaincre. Appuyez sur les boutons A/Start afin de commencer une partie contre un Boss.

JUGEMENT	BOSS DU CHAPITRE 1
----------	--------------------

FORCE A/B	BOSS DU CHAPITRE 4
-----------	--------------------

HIEROPHANT A/B	BOSS DU CHAPITRE 2
----------------	--------------------

MAGICIEN	BOSS DU CHAPITRE 5
----------	--------------------

TOUR A/B	BOSS DU CHAPITRE 3
----------	--------------------

- ▲ L'endroit où les Boss A/B apparaissent varie selon la route que vous prenez durant les modes ARCADE ou D'ORIGINE.
- ▲ Pour une explication sur les étoiles, voir page 54.

GAME OVER

La partie est terminée lorsque votre personnage épuise ses vies. Vous ne pouvez pas continuer.

LES NOMS

L'écran des noms apparaît lorsque vous avez battu un Boss tout en faisant partie des 10 meilleurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'atteigne zéro. Utilisez le signe ◀ pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).



CLASSIFICATION

Il existe une classification des 10 meilleurs scores pour les modes ARCADE, D'ORIGINE et BOSS. UTILISEZ ◀▶ pour choisir un mode. Appuyez sur les boutons A/Start pour retourner au menu principal.

OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier les paramètres du jeu, tels que le Calibrage du Pistolet Dreamcast, et les sons. Utilisez **↑**/**↓** pour choisir le paramètre à modifier et **←**/**→** pour procéder à la modification.



DIFFICULTE

Il existe cinq niveaux de difficulté. Very Easy/Easy/Normal/Hard/Very Hard (respectivement : Très facile/Facile/Normal/Difficile/Très Difficile)

LIFE (LES VIES)

Permet de choisir le nombre de vies que vous voulez avoir au début du jeu. Ceci est valable uniquement dans les modes ARCADE et BOSS.

CONTINUE (CONTINUER)

Permet de changer le nombre de crédits dans le mode ARCADE.

SIGHT GRAPHIC (VISEUR GRAPHIQUE)

Permet de modifier les graphiques du viseur affichés par la manette ou le stick Arcade.

SOUND TEST SPECIAL EFFECT (TEST D'EFFETS DE SONS SPECIAUX)

Ecoutez les effets spéciaux de son en appuyant sur le bouton **A**.

SOUND TEST MUSIC (TEST DE MUSIQUE)

Ecoutez la musique de fond (BGM) en appuyant sur le bouton **A**.

CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURATION DE LA MANETTE)

(Voir page 57)

Permet de modifier les paramètres des boutons.

DREAMCAST GUN CALIBRATION (CALIBRAGE DU PISTOLET DREAMCAST)

(Voir page 47)

Permet de calibrer le Pistolet Dreamcast.

VIBRATION

Activer ou désactiver le Vibration Pack.

SIGHT SPEED (VITESSE DE VISEE)

(Voir ci-dessous)

Permet de modifier la vitesse des graphiques du viseur affichés par la manette ou le stick Arcade.

AUDIO

Pour entendre les sons en Mono ou en Stéréo.

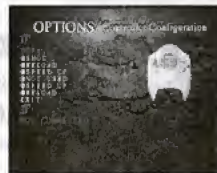
ECRAN DE VITESSE DU VISEUR

Sélectionnez « Vitesse de Viseur » afin de voir afficher l'écran de vitesse du viseur. Appuyez sur le bouton **A** pour déplacer le curseur vers la gauche. La vitesse restante (remaining speed) est ralentie. Ensuite, appuyez sur le bouton **B** pour déplacer le curseur vers la droite. La vitesse restante est augmentée. Vous pouvez vérifier la nouvelle vitesse en utilisant le stick analogique, la croix multidirectionnelle ou bien le joystick. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton Start pour revenir au menu des OPTIONS.



L'ECRAN DE CONFIGURATION DE LA MANETTE

Sélectionnez « Configuration de la manette » afin de voir s'afficher l'écran de configuration de la manette. Pour modifier les paramètres des boutons, cliquez sur « EDIT ». Utilisez **↑**/**↓** pour choisir le bouton que vous voulez modifier et utilisez **←**/**→** pour effectuer la modification. Sélectionnez « DEFAULT » pour revenir à la configuration d'origine. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « EXIT » (QUITTER) pour revenir à OPTIONS.



▲ Vous ne pouvez pas modifier les paramètres du Pistolet Dreamcast.

OBJETS

Il y a différents objets dans les modes D'ORIGINE et ARCADE. Voici la présentation de quelques uns des objets :



ARCADE

D'ORIGINE

PIECE D'OR

Points Bonus



ARCADE

D'ORIGINE

PIERRE

Points Bonus.



ARCADE

D'ORIGINE

GRENOUILLE D'OR

Points Bonus.

ARCADE

D'ORIGINE

TROUSSE DE SECOURS

Une vie supplémentaire



D'ORIGINE

PIECE +2

Deux autres balles sont ajoutées au chargeur.



D'ORIGINE

CREDIT +2

Vous obtenez deux crédits de plus.



D'ORIGINE

FUSIL

Les balles ont une portée plus large.



D'ORIGINE

PUISSANCE AUGMENTEE 1.2

La puissance des balles est augmentée par 1.2.

D'ORIGINE

MITRAILLEUSE

Permet de tirer six balles automatiquement, chaque fois que vous appuyez sur la détente.



D'ORIGINE

COSTUME D'AMY

Votre personnage devient Amy.



DESCRIPTION DES ICONES

ARCADE

Les objets qui peuvent être obtenus en mode ARCADE.

D'ORIGINE

Les objets qui peuvent être obtenus en mode D'ORIGINE.

LE FICHIER DES MONSTRES

EBITAN

Ebitan est un zombie révolté qui est en décomposition permanente. Par conséquent, sa résistance est moins grande que les autres monstres. Ebitan vit dans l'eau et bondit soudainement des fonds obscurs pour attaquer sa proie. Sa principale méthode d'attaque consiste à mordre sa proie.



DAVID

David est un sacré gros zombie. Il s'adapte facilement à toutes sortes d'environnements. Son attaque spéciale se fait avec les dents. Attention à son haleine fétide !



KAGEO

Kageo est un zombie momifié qui rôde dans les endroits les plus horribles. Il a l'air faible mais attention à son coup de poing.



KEN

Ken a été créé sur le modèle de Kageo. Il porte un masque de fer et des gants dotés de redoutables griffes d'acier. Son visage est la partie la plus vulnérable de son corps, mais puisqu'il est protégé par un masque, Ken devient difficile à éliminer. Tout comme Kageo, Ken rôde dans les recoins sombres. Il attaque avec ses griffes féroces.





MICKEY

Mickey est un petit zombie qui porte un couteau à chaque main. Sa méthode d'attaque consiste à bondir sur ses victimes depuis les toits et autres lieux surélevés.

Même si Mickey vous lance ses deux couteaux en même temps, vous n'aurez pas de répit. Il possède une réserve inépuisable de couteaux à la ceinture.

BOB

Malgré son poids et sa taille imposants, Bob est très agile. Son attaque principale, c'est un coup de pied en hauteur. Il lance aussi des tonneaux et des bidons sur son adversaire.



RANDY

Randy est un petit zombie masqué. Ne vous laissez pas aveugler par sa petite stature. Randy est un monstre vicieux qui peut courir sur les murs et les plafonds aussi aisément que sur le sol. Randy traîne souvent avec un acolyte. Sa méthode favorite d'attaque, c'est de bondir sur sa victime avec ses griffes.



MAX

Vous reconnaîtrez Max au premier coup d'oeil. C'est lui qui porte deux tronçonneuses à bout de bras. Il est aussi le plus grand de tous les zombies.



JOHNNY

Johnny est un zombie difficile, qui se précipite sur sa proie tout en cachant son visage vulnérable derrière deux haches. Quand il ne se jette pas sur vous, il vous lance ses haches avec une mortelle précision, et ce d'une distance sûre pour lui. Soyez vigilants !



GREGORY

Gregory est un frimeur qui brandit fièrement son épée géante au moment d'achever ses victimes. Vous trouverez difficile de viser Gregory avec votre pistolet, parce qu'il utilise son épée aussi habilement pour se défendre que pour mutiler.



PETER

Le pauvre Peter est infesté de vers géants et il est relativement faible. Pourtant, il fait bon usage de ses vers puisque chaque fois que sa cage thoracique est endommagée, les vers s'en détachent pour se ruer sur l'ennemi. Peter peut aussi donner de grands coups de poing.



MURRER

Murrer est un zombie serpent qui infeste les recoins sombres des réserves. Il attaque en vol et perfore le visage des ses victimes à coups de dents.

